

英雄伝説シリーズキャラクター登場の
新カードゲーム

【BGT】

～ 戦場はテーブルへ ～

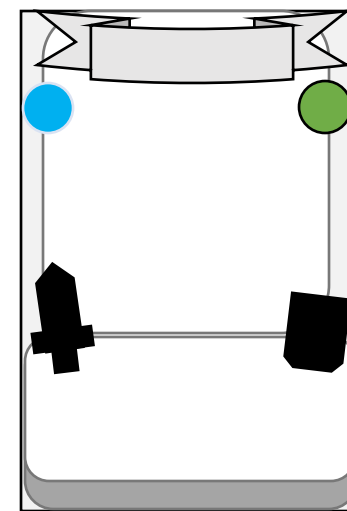
1 対 1 の 2人プレイ

英雄伝説シリーズのカードゲーム

英雄伝説シリーズのカードゲームとして
作中でブレイド・VM(ヴァンテージマスターズ)が登場します。
多くのキャラクターと対戦することが可能であり、
勝利することで作中のアイテムの獲得、PS4のトロフィー、
最新作の創の軌跡ではミッションの達成に影響しました。

しかしブレイド・VMは完全にオリジナルのカードで制作されていた為、
今回は「軌跡シリーズのキャラクター」を意識した
カードゲームを企画をしました。

イメージとしては
「軌跡キャラクター同士が1対1で戦う場面をカードゲームで表現したもの」
となります。



【VMのカード】

BGTT フィールド と UI

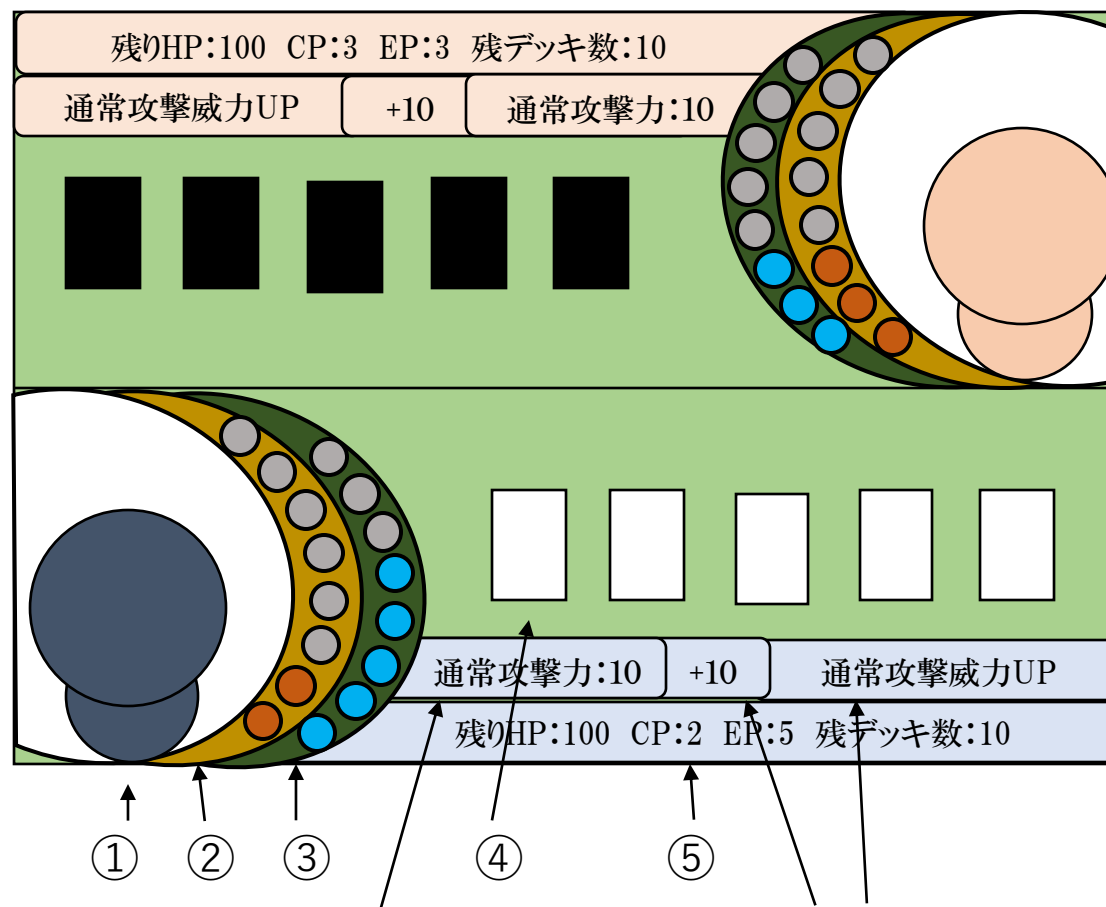
①使用キャラクター上半身が表示されます。

②CPのUIです。
現在使用可能なCPの数は
橙色の丸で表示されます。
灰色の丸は使用不可の数を
表します。

③EPのUIです。
現在使用可能なEPの数は
青色の丸で表示されます。
灰色の丸は使用不可の数を表します。

④手札です。お互いに相手のカードは見えません。 ⑥通常攻撃力の値です。 ⑦装備を装備した際の
ステータス上昇値、
装備説明欄です

⑤自分の現在の状況(残HP/デッキ数・使用可能CP/EP)を表示しています。



BGTT プレイ方法

①お互いに使用するキャラクターを選択します

敵CPUは基本的に自分のキャラクターを使用します

例) 敵がロイドの場合 使用キャラクター:ロイド・バニングス

②自分のターンが来る毎にデッキからカードを1枚、CP/EPを1ずつ獲得できます。

③自分のターンにできること 以下の内容は全て行えます。

- ・通常攻撃で攻撃する(1ターンに1度)
- ・CPを消費し手札のクラフトカードを使用する(CPのある限り枚数制限なく発動可)
- ・EPを消費し手札のアーツカードを使用する(EPのある限り枚数制限なく発動可)
- ・手札のアイテム/装備カードを使用する

④先に敵のHPを0にしたほうが勝利となります。

BGTT デッキ 枚数制限

デッキカード数は「20」枚です。

カード種類(クラフト/アーツ/道具/装備)の枚数制限はありません。

フィールド(手札)の枚数に制限はありません。

キャラクター毎にコンセプトデッキが存在します。

デッキは編集可能です。

コンセプトデッキ 例)

ロイドデッキ：土属性耐久デッキ

リンデッキ：火属性クラフトデッキ

ティオデッキ：水属性アーツデッキ

BGTT キャラクター

キャラクターによってステータスに違いや特殊能力が備わっています。

キャラクター 例) ロイド・バニングス

HP120 キャラクターのHPは100が平均的

初期CP:2 初期EP:2

特殊能力

クラフトで受けるダメージ -10 例)クラフトで「20」の攻撃 結果「10」のダメージとなる

キャラクター 例) リン・シュバルツァー

HP110 キャラクターのHPは100が平均的

初期CP:3 初期EP:1

特殊能力

ターン毎に獲得できるCP +1

BGTT 通常攻撃 装備

全てのキャラクターがアクション：通常攻撃(ダメージ:10)が可能です。

通常攻撃はカード扱いではありません。1ターンに1度行えます。

通常攻撃は装備カードで威力を上昇させることができます。

装備カードは1ターンに1度装備が可能、同時に1枚まで装備可能です。

装備 例)

装備名	効果
コーラルブレス	通常攻撃力+10 「クラフト使用不可」を無効
カルプバッジ	HP+20 相手のクラフトダメージ-10
必勝ハチマキ	通常攻撃力+10 毎ターン獲得のCP+1

BGTT EP/CP

カードには「クラフト」「アーツ」「アイテム」「装備」の4種類があります。

「クラフト」はCP消費で発動可能、「アーツ」はEP消費で発動可能となります。

クラフトはCPがある限り、アーツはEPがある限り枚数制限なく使用可能です。

CP/EPの初期数はキャラごとに異なりますがCP+EP=4が大体の目安となります。

キャラクター：ロイド・バニングス

クラフト 例)ブレイブスマッシュ CP2消費 相手にダメージ20

効果：相手の次のターンクラフト使用不可

アーツ 例)アースグロウ EP2消費

効果：自分2ターンHP10回復

BGTT Sクラフト

CPが「8」溜まっている状態でターンを迎えると必ず「Sクラフト」のカードを引きます。
Sクラフトのカードはデッキの総数とは別枠となります。

Sクラフト 例)

ロイド・バニングス:ライジングサン CP8消費 ダメージ60

効果:敵の手札を見えない状態で2枚選択し破壊

リン・シュバルツァー:七ノ太刀・刻葉 CP8消費 ダメージ50

効果:敵のポジティブ効果を全て消去

ポジティブ効果:装備している装備カード/CP+系効果/HP継続回復等

BGTT アーツ

アーツカードには属性があります。

キャラクター毎に有利不利属性があります。

有利属性で攻撃するとダメージが1.5倍になります。

不利属性で攻撃するとダメージが0.5倍になります。

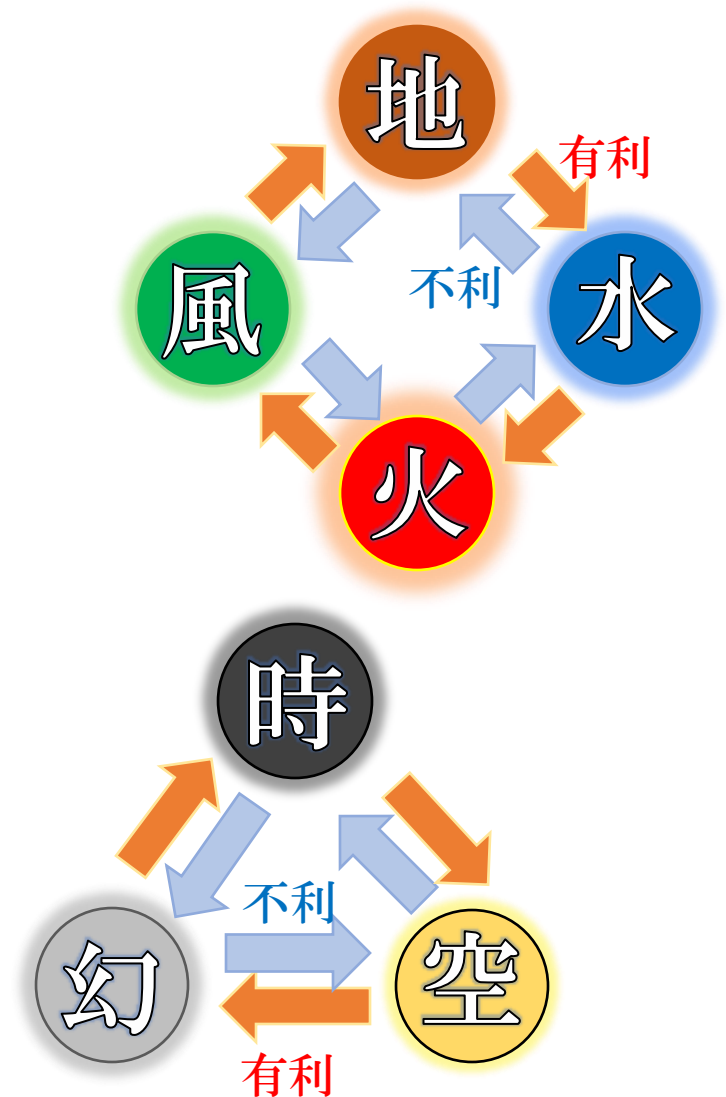
属性弱点 例)

ロイド・バニングス 地属性 弱点属性：風

風属性アーツ(威力20)で攻撃された際「30」のダメージ

クロウ・アームブラスト 時属性 弱点属性：幻

時属性アーツ(威力30)で幻属性のキャラクターに
攻撃した場合「15」のダメージ



BGTT アーツ

自分のターンに「アーツ」カードを使用できます。

「アーツ」カードは使用後一定ターン経過すると効果が発動します。

EPを消費するのは「アーツカードを使用したタイミング」となります。

アーツ使用後に「アーツ使用不可」、手札破壊をされると
そのアーツカードは効果が発動されないまま破壊されます。

EPは戻りません。

アーツ例) アースグロウ 必要ターン:1

【1ターン目】

ロイド・バニングス
【自分の行動】

アーツ「アースグロウ」使用
EP消費

【2ターン目】

「レネゲートエッジ」の効果により
「アースグロウ」不発

ルーファス・アルバレア
【相手の行動】

クラフト「レネゲートエッジ」使用
相手の次のターン「アーツ使用不可」
CP消費

BGTT アイテム

自分のターンに「アイテム」カードを使用できます。

「アイテム」カードは使用后一定ターン経過すると効果が発動します。

アイテムカードは1ターンに1枚まで使用可能です。

アイテムカードには様々な種類があります。

アイテムカード 例)

アイテム名	効果	発動までに 必要ターン数
ティアの薬	HP20回復	1
EPチャージ	EP+1	1
キュリアの薬	全状態異常回復	3
パワー ポーション	CP+2	2

アイテムカード使用例

1 ターン目に
「EPチャージ」
使用



2 ターン目に
「EPチャージ」
効果発動

BGTT カード入手方法

カードは一部を除いて全て所持しています。

カードを組み合わせてデッキを作成しましょう。

- ・最初は所持していないカード

ストーリーの進行上まだゲーム内で登場していない
アイテム/装備カード

キャラクターのストーリー上の成長で獲得できる
Sクラフト

BGTT スマートフォン版

ここまではコンシューマータイトルのミニゲームを意識した内容でしたが
本作は「スマートフォンでの展開」も意識した作品となります。

英雄伝説シリーズがスマートフォンでゲーム展開されているものは
「暁の軌跡」が代表格として挙げられますが、
作中に出てくるカードゲーム(VM、ブレード)のアプリ化は
まだ行われていません。(ポムっとは碧Evoの際にアプリ化)

今後カードゲーム等のミニゲームをアプリ化する際の意見を
「BGTT」を例として次ページから述べます。

スマートフォンでのカードゲーム

ジャンル関係なくスマートフォンで大切なのは

「課金要素」＝「ガチャ要素」です。

ガチャがあるからゲームをやる・やらないを
決める人は少なからず存在します。

ですが「BGTT」ではガチャ要素は実装しません。

「BGTT」のスマートフォン展開の目的が利益ではなく、コンシューマータイトル

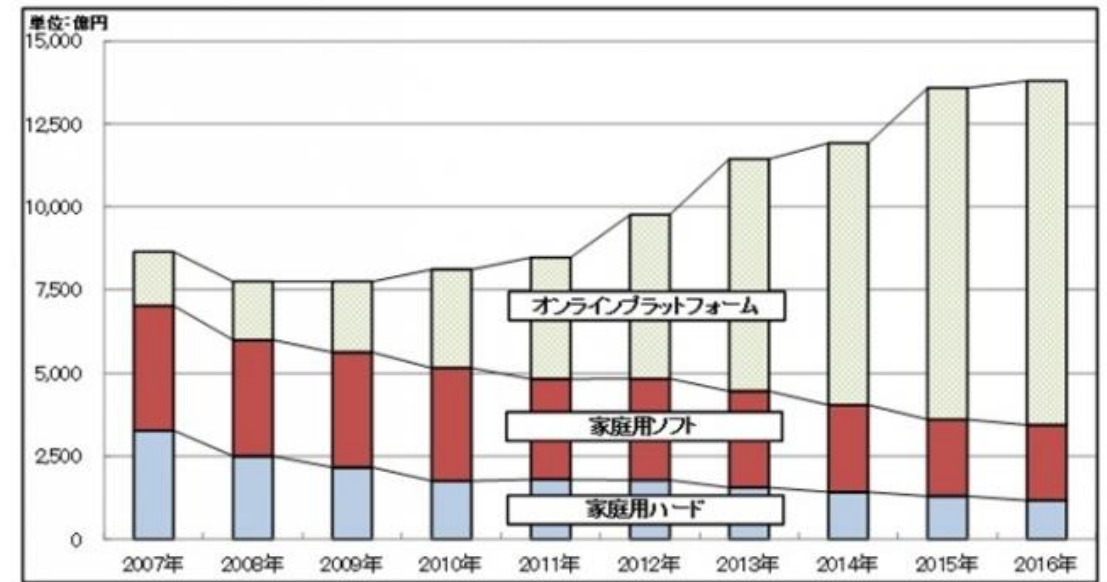
「英雄伝説シリーズ」や「Y`s」の知名度の獲得にあるからです。

スマートフォン展開の必要性

右図は2007年から2016年の
ゲーム市場規模推移の図となります。

2013年以降家庭用ソフト・ハード
(コンシューマー)は合算しても
オンラインプラットフォームの規模に
負けています。推移から今後も
オンラインの規模は拡大し、
コンシューマーの市場規模に影響を与え
続けると考えられます。

【国内 家庭用 / オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移】



出典：ファミ通ゲーム白書 2017

集計期間：2007年1月1日～2016年12月25日(※2017年4月時点での情報に基づいて作成)

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000003343.000007006.html>

その為オンラインプラットフォームであるスマートフォンで
コンシューマータイトル関連のゲームを展開し
コンシューマーのタイトルにユーザーの目を向けさせる必要があります。

何故 ミニゲームなのか

ゲーム本編は既に他社からスマートフォン展開され「Ys」もスマートフォン作品が発表されました。

しかし、レビューを見ると「操作性が悪い」「回線エラーが発生する」等あまり良い印象を受けない評価も見られます。

特に「操作性」に関しては他コンシューマーゲームのアプリのレビューでも多く見られるものです。

その点を意識した作品が今回の「BGTT」(又は英雄伝説のカードゲーム)カードのミニゲームのアプリ化です。

操作性 RPG/カード

前述の操作性の悪さの1つの理由として
「コマンド(プレイヤーが選択するもの)の数」が考えられます。

英雄伝説のジャンルはRPGとなり、
戦闘シーンで移動、攻撃、アーツ、クラフト... 等
最初のシーンだけでも多くのコマンドが存在します。

しかし今回考案のBGTTはカードゲーム、
1シーンのコマンドは 選択、使用 のみです。

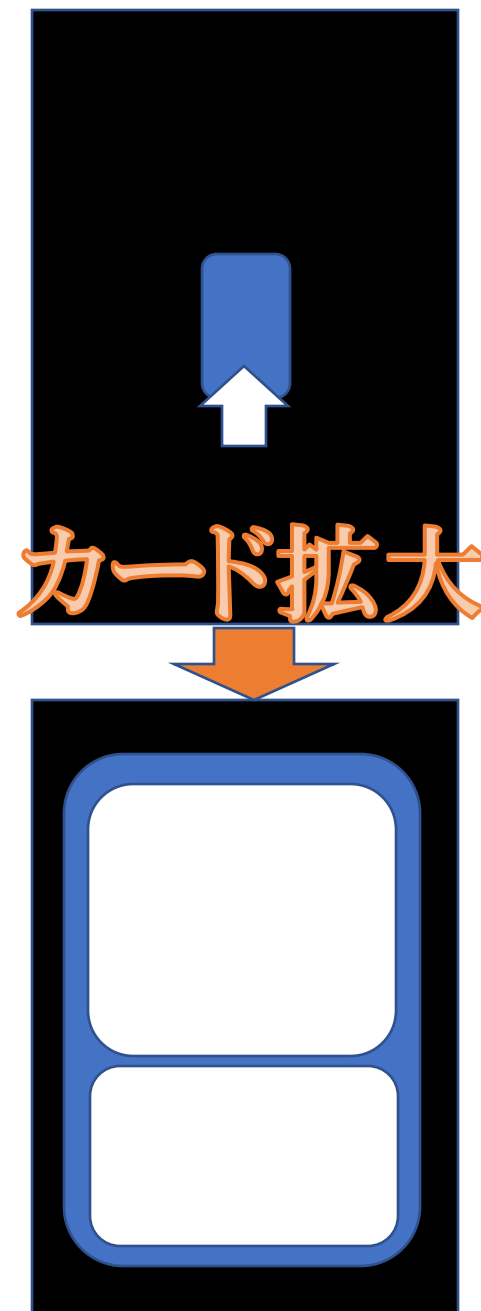
スマートフォンという狭い画面でコマンドの数は操作性の悪さへの
大きな要因となると考えられます。

視認性 カード

スマートフォンでジャンル:カードゲームを推薦できる理由として「視認性」が挙げられます。

カードゲームは常に状況が変わり続けるアクション/パズルや、他キャラの状況も確認しながら行動を決めたいRPG等と異なり、一手一手を自分のペースで選択でき、相手の状況を見極めることも焦る必要がないジャンルとなります。

その為「カード拡大機能」を実装し、戦況を見極めながらゲームをプレイできます。



まとめ 企画意図

今回は新しいカードゲームとアプリ化についての意見を紹介しました。

今回カードゲームの企画を紹介したのは「英雄伝説のキャラクター紹介」と「英雄伝説そのものの紹介」が同時に行えるゲームの制作を考えたからです。

企画書内には書きませんでしたでしたが、アプリ版の「BGTT」で英雄伝説に登場する本(3と9等)が読められるようにしたいと考えています。これは私がゲームをプレイしていて「ゲーム内で出てくる小説がスマホで読めたら」といった考えから思いついたものです。